LE LOUIS D'OR

« Jouer, c'est déjà apprendre »

Règles du Jeu

Jeu éducatif & ludique • Transmission • Nature • Créativité

Céline Moreno, conceptrice de jeu ludo éducatif. Tous droits réservés.

Céline Moreno, conceptrice de jeu ludo éducatif. Tous droits réservés. •

Présentation

Le Louis d'Or est un jeu de cartes éducatif et ludique qui permet d'apprendre à compter, reconnaître les couleurs, additionner, soustraire, multiplier et diviser grâce à des images, des symboles et des mots.

Le jeu évolue sur trois niveaux de difficulté progressive, adaptés à tous les âges.

Les Cartes

Chaque carte possède :

- Un recto défini par rapport à la série : pour cette série, le soleil, symbole du Louis d'Or.
- Un verso unique : le numéro de la carte (de 1 à 12), sa couleur associée, son image (ex. : un animal dans la série animalière) et sa valeur numérique.

Chaque numéro correspond à une couleur fixe et à une image fixe, identiques dans toutes les séries et tous les niveaux, pour faciliter le repérage.

Règles Communes à Tous les Niveaux

Distribution

- Les cartes sont distribuées une par une, à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, par le joueur le plus jeune. Chaque joueur empile ses cartes sans les regarder.
- Les cartes sont posées recto visible (le soleil vers le haut), dans un ordre aléatoire, formant devant chaque joueur une pile de distribution.

Les Deux Piles de Chaque Joueur

Durant toute la partie, chaque joueur dispose de deux piles devant lui :

- La pile de distribution — recto visible (soleil vers le haut). Le joueur retourne les cartes une par une à son tour, dans l'ordre aléatoire de la distribution.
- La pile de gains — verso visible (face numérique vers le haut). Lorsqu'un joueur remporte une combinaison, il ne reclasse jamais toute sa pile de gains : seules les cartes gagnées dans cette combinaison sont ramassées et classées, de la plus petite à la plus grande, puis posées sur le sommet des gains déjà existants. Les cartes déjà présentes dans la pile de gains restent donc fixes, même si l'une d'elles a été utilisée pour former la combinaison.

La Carte Considérable

La carte visible sur le dessus de la pile de gains de chaque joueur est appelée la carte considérable. Elle est active et visible par tous à tout moment :

- N'importe quel joueur peut l'utiliser pour former une combinaison.
- Si elle est utilisée, elle fait partie du gain de la combinaison, mais les autres cartes de la pile restent fixes et ne sont jamais reprises pour être reclassées.
- Si cette carte considérable cache son double en dessous, le joueur qui la remporte gagne les deux cartes.

- Le classement de la nouvelle prise se fait uniquement avec les cartes effectivement

gagnées : de la plus petite à la plus grande, puis au-dessus de la pile existante.

Déroulement Général

- Le joueur le plus jeune retourne la première carte et commence la partie.
- Chaque joueur retourne une carte à la fois de sa pile de distribution à son tour.
- Le joueur qui réussit une association prend la main et continue à jouer : le tour ne suit donc pas forcément le sens des aiguilles d'une montre à chaque coup — un joueur qui combine peut rejouer plusieurs fois de suite, tandis que d'autres joueurs peuvent ne pas jouer avant leur tour suivant. C'est justement ce qui motive chacun à rester attentif !
- Les joueurs s'adaptent à leur environnement : table, plage, chambre… tout terrain est valable !

Céline Moreno, conceptrice de jeu ludo éducatif. Tous droits réservés. •

Niveau 1 — Les Petits Loups

Objectif pédagogique

Se familiariser avec les numéros de 1 à 12, les couleurs et les images associées à chaque carte.

But du jeu

Constituer le plus de paires possible.

Déroulement

- Les cartes sont distribuées une par une, recto visible, formant la pile de distribution.
- À son tour, le joueur retourne la carte du dessus de sa pile de distribution.
- Il cherche une paire parmi les cartes retournées et les cartes considérables de tous les joueurs.

- Dès qu'une paire est identifiée, le joueur la verbalise à voix haute selon ce qu'il reconnaît : le numéro (ex. « Un ! »), la couleur (ex. « Jaune ! »), ou l'image (ex. « Le lion ! »). Toutes les façons d'associer sont valables — chaque enfant joue selon ses repères !
- Le joueur remporte les deux cartes dans sa pile de gains et continue à jouer.

Départage en cas de paire simultanée

Courte paille, chifoumi ou lancer de dés — au choix des joueurs, l'essentiel est de s'amuser !

Variantes possibles

- La Bataille
- Le Mémo (cartes face cachée, jeu de mémoire)
- … et toutes les variantes que les joueurs souhaitent inventer !

Céline Moreno, conceptrice de jeu ludo éducatif. Tous droits réservés. •

Niveau 2 — Les Loulous

Objectif pédagogique

Apprendre et pratiquer les additions et les soustractions avec les numéros de 1 à 12.

But du jeu

Remporter le plus de cartes possible en formant des paires, des additions et des soustractions.

Déroulement

- Les cartes sont distribuées une par une, recto visible, formant la pile de distribution.
- À son tour, le joueur retourne la carte du dessus de sa pile de distribution.
- Il cherche une combinaison parmi les cartes retournées et les cartes considérables : paire (ex. deux cartes « 5 »), addition (ex. « Neuf ! Parce que cinq plus quatre égale neuf »), ou soustraction (ex. « Un ! Parce que dix moins neuf égale un »).
- Le joueur énonce sa combinaison à voix haute et remporte les cartes utilisées. Chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par combinaison.
- Lors du ramassage, seules les cartes utilisées pour la combinaison sont prises et classées, de la plus petite à la plus grande, puis posées sur le sommet de la pile de gains existante. Les cartes déjà dans cette pile restent fixes et ne sont pas reprises pour être reclassées.
- Dès qu'un joueur réussit une association, il prend la main et continue.

La Pile Bonus

- Une pile bonus centrale se constitue au fil de la partie.
- Le nombre d'associations consécutives pour la remporter est défini avant la partie (2, 3 ou 4 selon l'âge et le niveau des joueurs).
- Lorsqu'un joueur atteint ce nombre d'affilée, il remporte la pile bonus.

Les Pénalités

- Si un joueur se trompe ou rectifie lui-même une mauvaise annonce, il prend une carte de sa pile de gains et la dépose recto visible (le soleil vers le haut) dans la pile bonus centrale.
- Une erreur n'est pas une fatalité : elle enrichit la pile bonus et crée une opportunité pour tous !

- Un joueur peut effacer sa pénalité en réalisant le nombre requis d'associations consécutives.

Départage en cas d'associations simultanées

En cas de conflit, pas de chifoumi au niveau 2 :

- La combinaison utilisant le plus de cartes l'emporte.
- En cas d'égalité : la combinaison avec la valeur la plus haute l'emporte.
- Addition vs soustraction → décidez avant la partie laquelle est prioritaire.

Fin de partie — À vous de choisir !

- Le joueur qui remporte toutes les cartes gagne.

- Le joueur avec le plus de cartes à la fin du temps imparti gagne.
- Partie chrono : 15 ou 30 minutes — idéal pour adapter selon l'âge !
- Élimination progressive ou victoire éclair dès le premier gagnant.

Céline Moreno, conceptrice de jeu ludo éducatif. Tous droits réservés. •

Niveau 3 — Les Grands Loups

Objectif pédagogique

Maîtriser les quatre opérations : addition, soustraction, multiplication et division, et les combiner librement.

Déroulement

Identique au Niveau 2, avec en plus :

- Multiplications (ex. « Six ! Parce que deux fois trois égale six »)
- Divisions (ex. « Trois ! Parce que six divisé par deux égale trois »)
- Les joueurs peuvent combiner librement les quatre opérations à leur guise.

Au niveau 3, les joueurs définissent eux-mêmes toutes les règles avant le jeu. Chaque partie est unique !

Départage et Ententes Préalables

En changeant de niveau, il peut arriver que plusieurs joueurs trouvent chacun une combinaison valable en même temps. Comme au niveau 2, le principe par défaut est que la combinaison utilisant le plus de cartes l'emporte — mais cette règle peut aussi être adaptée d'un commun accord avant la partie, selon le niveau et les envies des joueurs.

Exemple : Julie trouve le nombre douze en combinant sept plus cinq ; elle utilise donc trois cartes au total (le sept, le cinq, et le douze déjà présent sur la table). Si, au même moment, un autre joueur combine un nombre différent en utilisant quatre cartes, c'est cette dernière combinaison qui l'emporte, puisqu'elle utilise davantage de cartes.

Le but est donc de toujours chercher à utiliser un maximum de cartes pour former ses combinaisons. Cela permet aussi de terminer la partie plus vite : lorsqu'une partie chronométrée arrive à son terme, c'est simplement le joueur ayant le plus de cartes qui est déclaré gagnant (les erreurs et pénalités éventuelles restant régies par les règles déjà énoncées au niveau 2).

Règle de ramassage — application au niveau 3

La règle de ramassage du niveau 2 reste intégralement valable pour les quatre opérations : addition, soustraction, multiplication et division. À chaque combinaison réussie, seules les cartes effectivement utilisées sont ramassées et classées de la plus petite à la plus grande, puis posées au sommet des gains déjà existants. Le reste de la pile de gains demeure fixe.

Céline Moreno, conceptrice de jeu ludo éducatif. Tous droits réservés. •

Note Importante — L'Esprit du Louis d'Or

Le Louis d'Or est avant tout un outil d'apprentissage et de partage. Les règles constituent une base solide, mais il existe une infinité de combinaisons et d'éventualités possibles ! Il peut arriver que plusieurs joueurs soient déclarés gagnants ensemble — et c'est très bien ainsi !

Ce qui compte avant tout, c'est l'entente entre les joueurs. Le Louis d'Or est un compagnon d'apprentissage pour apprendre, jouer et s'amuser ensemble, que l'on soit parent, enfant ou enseignant.

À travers ses séries thématiques, le Louis d'Or souhaite redonner de la valeur à la beauté de la nature. Chaque partie est une invitation à apprendre, à s'émerveiller et à grandir ensemble.

Chaque joueur est invité à s'approprier le jeu et à créer ses propres règles : les règles de base ne sont qu'un point de départ, à faire évoluer selon les envies, l'âge et l'imagination de chacun.

Jouez, riez, apprenez — et inventez vos propres règles !

Céline Moreno, conceptrice de jeu ludo éducatif. Tous droits réservés. •